スーパーファミコン®
卒業番外篇
ねぇ麻雀しよ!
取扱説明書
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SHVC-A2KJ-JPN
©1994 HEAD ROOM／KSS

# ごあいさつ

　このたびはスーパーファミコンソフト「卒業番外篇　ねえ麻雀しよ!」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトをご購入された皆様に楽しいひとときが訪れますよう心よりお祈りしております。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みになれば、より楽しくお遊びいただけます。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

## 使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間毎に10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。

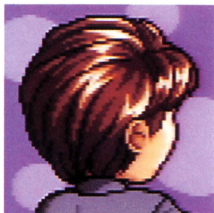
## 健康上の安全に関するご注意

　疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

あなたは、ここ清華学園に赴任してきた新人教師、3年B組の担任として5人の生徒を無事に卒業させることが使命です。一年後、彼女たちがどのような進路を歩むかはすべてあなたの雀力次第なのです。

## もくじ

# 3年B組生徒紹介

あなたが今日から担任することになった3年B組の5人の生徒を紹介します。生徒たちは、いずれおとらぬ個性派ぞろい。常に生徒たちの様子に注意し、無事に卒業まで導いてあげてください。ただし、授業はすべて麻雀を通じて行われます。性格や生立ちを知ることも麻雀の戦略をたてる上できっと役に立つはずです。

## 高城麗子（CV：冬馬由美）

資産家の一人娘のお嬢様。少々タカビーなところがあり、満貫以上でアガらないと気がすまないのが玉にキズです。

誕生日：10月3日
血液型：AB型
身長：165cm
スリーサイズ：B87 W57 H87
趣味：クルージング

## 新井聖美 (CV：鶴ひろみ)

気が強いところがあり、少々反抗期の年頃のようです。イチかバチかの勝負が大好きでついつい高めを狙ってしまいます。

誕　生　日：12月3日
血　液　型：O型
身　　　長：164cm
スリーサイズ：B86 W58 H85
趣　　　味：ツーリング

## 志村まみ (CV：金丸日向子)

キャピキャピタイプの誰にでも好かれる現代っ子です。配牌、ツキとも良いのですが、ミーハー麻雀で終わっているようです。

誕　生　日：1月4日
血　液　型：B型
身　　　長：156cm
スリーサイズ：B78 W55 H82
趣　　　味：ヌイグルミ集め

## 加藤美夏 (CV：嶋方淳子)

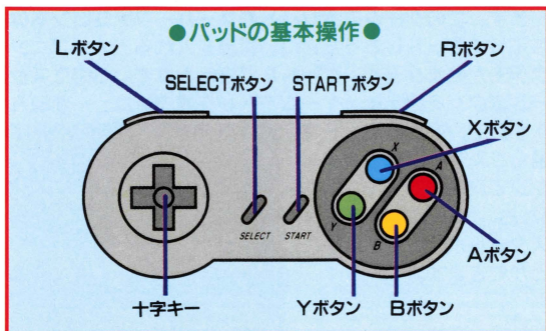
明朗快活、体力抜群で元気印の学級委員。思いきりの良い明るい麻雀が身上で、欲しい牌があるとすぐに鳴いてしまいがちです。

誕生日：7月23日
血液型：A型
身長：158cm
スリーサイズ：B82 W56 H83
趣味：スポーツ全般

## 中本　静 (CV：久川　綾)

成績は非常に優秀ですが、やや身体が弱いので注意が必要です。手堅い麻雀でコツコツと点を稼いでくるようです。

誕生日：9月18日
血液型：A型
身長：162cm
スリーサイズ：B84 W54 H85
趣味：料理、文通、絵画、読書

# コントローラーの基本操作

このゲームは１Ｐ側のコントローラーを使います。基本的な操作方法は次のようになります。

十字キー…………各項目や牌の選択に使用します。
Aボタン…………決定ボタン。次画面へ進む時も使用します。
Bボタン…………キャンセルボタン。前画面に戻る時にも使用します。
また、麻雀中に鳴き・アガリのウインドウを出す時に使います。
Xボタン…………使用しません。
Yボタン…………使用しません。
Lボタン…………使用しません。
Rボタン…………使用しません。
スタートボタン…ゲームスタートや麻雀中に生徒の鳴き牌を見る時に使用します。
セレクトボタン…ゲームモードの選択や麻雀中に４人の持ち点を見る時に使用します。

# ゲームスタート

まず、このゲームのカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットしてください。電源を入れるとオープニングデモが始まります。タイトルが表示されている時にスタートボタンを押すと、ゲームモードを選ぶメニューが現れますので、好みのモードを選んでスタートボタンかAボタンで決定してください。（なお､オープニングデモはスタートボタンでとばすことができます。）

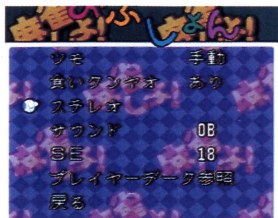
## ■卒業モード

このゲームのメインモードです。5人の生徒たちと過ごす1年間の学園生活をお楽しみください。それが充実したものになるかどうかはあなたの雀力次第です。（P8をご覧ください。）

## ■フリー対戦

好みのキャラクターと自由に対戦するモードです。生徒の打ち筋を研究して、あなたの雀力を鍛えてください。

## ■オプション

ゲームスタート時にメニューで「オプション」を選ぶと、麻雀のルール設定を変更したり、ゲーム中のBGMを聴いたりすることができます。

●**ツモ**（手動／自動）………プレイヤーのツモを自動にすることができます。

●**食いタンヤオ**（あり／なし）……………食いタンヤオとは鳴きを行ったタンヤオのことで（P14からの麻雀ルールをご覧ください。）、このゲームではそれを認めるルールと認めないルールの2つを選択することができます。

●**ステレオ／モノラル**……ゲーム中の音楽・効果音をステレオかモノラルか選ぶことができます。

●**サウンド**（00〜0B）………ゲーム中の音楽を聴くことができます。

●**SE**（00〜18）……………ゲーム中の効果音・セリフを聴くことができます。

●**プレイヤーデータ参照**…このソフトであなたがアガった役がすべて記憶されるようになっています。雀力診断に活用してください。

# 卒業モード

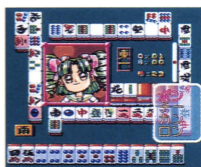
あなたは3年B組の担任です。受け持った5人の生徒を麻雀授業を通じて指導し、無事に卒業させなければなりません。はたしてあなたは生徒たちに一流の進路を歩ませることができるでしょうか。

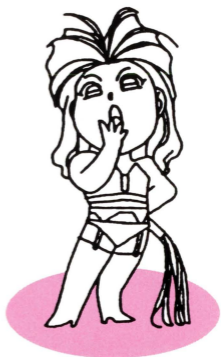
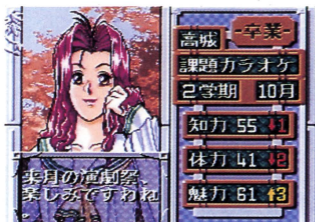
5人の生徒にはそれぞれの個性と能力に合わせて、「知力」「体力」「魅力」の3つのパラメータ値が設定されています。この数値は生徒たちが1ヶ月に1回、それぞれの課題をこなすことによって上下していきます。そして、1年後にむかえる卒業時の数値で各生徒が歩む進路が決定します。生徒全員の進路やあなたの麻雀のプレイ結果によって、あなたの教師としての評価が「一流教師」「無能教師」といった形で下されます。

「卒業モード」を選ぶと最初に5人の生徒たちの挨拶が始まります。「一学期　4月」とプレイする月が表示された後、指導計画画面に切り替わります。各生徒の現在のパラメータ値と生徒が自分でたてたスケジュールが示されますので、麻雀授業に加える生徒を十字キーの上下とAボタンで選んでください。生徒を選ぶと課題の表示が点滅しますので、今度は十字キーの左右でその生徒に最適と思われる課題を選んでAボタンで決定してください。3人の生徒を選び終えると麻雀に入ります。

## ■半荘

サイフリで場決めが行われた後、牌が配られてゲームスタートです。自分の番がきたらAボタンで牌をツモり、十字キーの左右とAボタンでいらない牌を捨ててください。生徒が牌を捨て、あなたがそれを鳴くことができる時は、その牌が赤く点滅し、ゲームがいったん止まります。鳴きたい場合はBボタンを押すと画面にウインドウが現れますので十字キーの上下で鳴き方を選び、Aボタンで実行してください。あなたがリーチをかけたい時やアガりたい時もツモ後にBボタンを押すとウインドウが現れますので同様に実行してください。

なお、ゲーム中、スタートボタンを押すと十字キーの上下左右で生徒たちの鳴き牌を見ることができ、セレクトボタンを押すとその時点での４人の持ち点を見ることができます。

半荘が終わり、順位が表示された後、課題実行画面に切り替わります。選んだ課題によって生徒のパラメータ値が変動していますのでAボタンで１人ずつ確認していってください。あなたが生徒より順位が上回れば課題の成果がより顕著に現れますが、逆に下回ると思わぬマイナス面を引き出してしまうことがあります。麻雀に加えなかった生徒は自分で決めたスケジュールどおりに行動します。

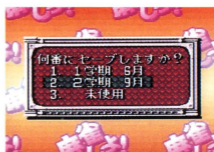
## ■課題とスケジュール

あなたが生徒に与える課題と生徒が勝手に組んでしまう遊びのスケジュールは以下のとおりです。なお、各課題をこなすことによって各パラメータ値はプラスマイナスされますが、あなたの麻雀の成績によってその結果は変わってきます。

| | | 知　力 | 体　力 | 魅　力 |
|---|---|---|---|---|
| 課題 | エアロビ | × | ○ | ◎ |
| | 読　　書 | ◎ | | × |
| | 問 題 集 | ◎ | × | × |
| | 生 け 花 | ○ | × | ◎ |
| | 暗　　記 | ◎ | × | |
| | 作　　文 | ◎ | × | |
| | 体　　操 | × | ◎ | ○ |
| 遊び | 夜 遊 び | × | × | ◎ |
| | 映画鑑賞 | ○ | | |
| | 休　　み | × | ◎ | × |
| | ディスコ | × | × | ○ |
| | カラオケ | × | × | ○ |
| | 料理教室 | | × | ○ |
| | バ イ ト | ○ | × | × |

## ■イベント

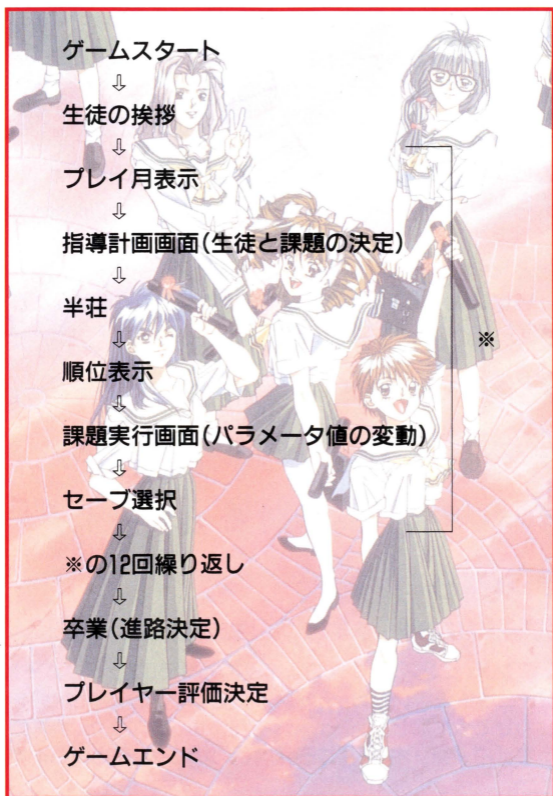
1年間の学園生活には、「演劇祭」「体育祭」「クリスマス」などのイベントも用意されています。ある時期に生徒と課題が一定の条件を満たしているとイベントが発生します。ヒントは生徒たちの会話の中にありますので注意してください。

## ■データのセーブとロード

この「卒業モード」では3カ所までゲームの途中経過をセーブすることができます。毎月の課題実行画面を全員分見終わった後、セーブの選択メニューが現れますので、セーブする時は「はい」を選んでください。また、セーブデータがある場合、ゲームスタート時に「続きから」を選ぶと好みのセーブデータの続きからプレイできます。

## ■ゲームの流れ

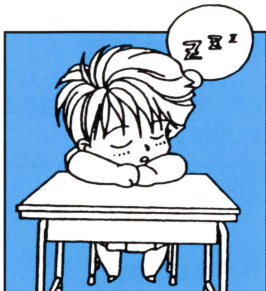
この卒業モードのゲームの流れは以下のようになっています。そのほかに学園生活のイベントも条件がそろえば発生します。

ゲームスタート
⇩
生徒の挨拶
⇩
プレイ月表示
⇩
指導計画画面（生徒と課題の決定）
⇩
半荘
⇩
順位表示
⇩
課題実行画面（パラメータ値の変動）
⇩
セーブ選択
⇩
※の12回繰り返し
⇩
卒業（進路決定）
⇩
プレイヤー評価決定
⇩
ゲームエンド

（※：「プレイ月表示」から「セーブ選択」まで）

# 3年B組麻雀ルール

## ■麻雀ってなあに？

麻雀とは、136個の牌（34種類×4牌）を使って行うゲームです。

この牌を4人で各自13牌ずつ持ち、その他にトランプのセブンブリッジのように1牌引いては1牌捨てるという動作を繰り返します。この時に14牌目で各種のアガリ役の組み合わせができるとアガることができます。14牌目は、他の3人から出てもアガることができます。

## ■牌の名前と種類

麻雀で使用する牌には大きく分けて以下の4種類があります。

マンズ、ピンズ、ソウズの1と9を老頭牌（ロウトウハイ）、2〜8を中張牌（チュンチャンハイ）といい、老頭牌と字牌を合わせて么九牌（ヤオチューパイ）といいます。また、字牌のうち、「白」「発」「中」を特に三元牌（サンゲンパイ）といいます。

## ■牌の組み合わせ方

アガリの基本形は4つのメンツと1つの対子(トイツ)です。(例外は、七対子や国士無双など。)

メンツの組み合わせ方は次の2種類です。対子は1種類のみです。

【順子】「234」や「456」のように同種類の数牌(マンズ、ピンズ、ソウズ)を3枚数を連ねたものです。

【刻子】「333」や「東東東」のように同じ牌を3枚そろえたものです。

【対子】「11」や「北北」のように同じ牌を2枚そろえたものです。

## ■ゲームの進行

麻雀では、点数のやり取りを行う最小の単位を「局」といいます。局は、誰かがアガるか、または流局することによって終了します。また、局を数回繰り返し、4人のプレイヤーの親番が一巡するまでを「場」といい、この場を2回繰り返すと「半荘」(1ゲーム)となります。

1巡目の場を「東場」、2巡目の場を「南場」といいます。

## ■親について

- 麻雀は4人のプレイヤーのうち、1人が親となりゲームが進められていきます。親には、次のような有利不利が生じます。

1. 親がアガった時は、子がアガった時の1.5倍の点数を得ることができます。
2. 子がツモアガった時は、親は子の2倍の点数を支払わなければなりません。

- 親番は、以下の条件を満たした場合に次のプレイヤーに移ります。

1. 子がアガった場合。
2. 東場で流局時に親がテンパイしていなかった場合。

## ■ツモについて

ゲームは左回りに進みます。そして、自分の順番がくると、山から牌を１つ持ってくることになります。このことを「ツモる」といいます。

## ■鳴きについて

ツモとは違い、他の人の捨てた牌を持ってくることを「鳴く」といいます。鳴きには、次の３種類があります。

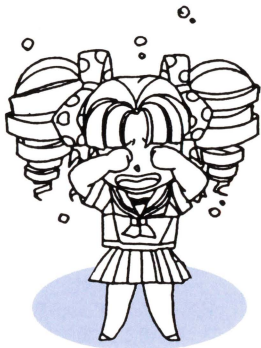
【ポン】 他の３人の捨てた牌を持ってきて刻子をつくります。

【カン】 カンとは、４枚の同じ牌を組み合わせて使うということです。その４枚をカンツといいます。また、鳴いた後でカンドラをめくり、１牌を王牌からツモります。

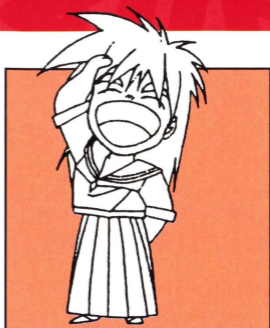
【チー】 上家(自分の左側の人)が捨てた牌を持ってきて順子をつくります。

鳴いた牌はその形で固定され、再び捨てたり、形を変えたりすることはできなくなります。

## ■ドラについて

麻雀には「アガリ役」以外の付加役として「ドラ」があります。ゲーム画面上に表示してある牌(ドラ表示牌)の１つ上の牌がドラです。牌の順番については「牌の名前と種類」をご覧ください。

## ■フリテンについて

麻雀には、フリテンというものがあります。これはテンパイでなおかつ次の時に成立し、この状態ではロンアガリできません。

1. アガリ牌が自分の河に捨てられていた時。
2. リーチ後にアガリ牌を見逃した時。
3. 相手が捨てたアガリ牌を見逃した後、次の相手がさらにアガリ牌を捨てた場合は、たとえ牌が異なってもアガることはできません。ただし、これは自分のツモ番が過ぎれば無効となります。

## ■流局について

流局とは、勝負がつかずその局が終わってしまうことで、次のようなものがあります。

1. 4人リーチ……4人目のリーチが成立した場合。
2. 四風子連打……一巡目に同じ風牌を全員が捨てた場合。
3. 四開槓…………4つ目のカンをした人が打牌した時点でロンがなければ流局です。ただし、四槓子がテンパイの場合は例外です。
4. 荒牌……………誰もアガらず、局が終わってしまった場合で、ノーテン罰符により点数が移動します。東場で親がノーテンの時は、親流れになります。

※このゲームでは、ダブロンは頭ハネなのでトリプルロンはありません。

# アガリ役について

麻雀は、アガリ役がなくてはあがれません。これから、このソフトで採用されるすべてのアガリ役を解説します。
なお、このソフトでは2翻しばりを採用しています。

## 【自模(ツモ)　面前1翻】

面前(鳴いていない状態)でテンパイしており、アガリ牌をツモった場合に1翻役となります。

## 【立直(リーチ)　面前1翻】

面前でテンパイしていた時に、リーチと宣言することによって成立する役です。手順は次のとおりです。

1. 「リーチ」と他の人に聞こえるように発声します。
2. 捨て牌を横にして河に捨てます。
3. 1,000点棒を場に供託します。
(これはアガった人に与えられます。)

リーチをかけると一発や裏ドラが期待できますが、その後は手を変えられなくなります。

## 【一発(イッパツ)　面前1翻】

リーチをかけて一巡以内に出るか、ツモった場合につく役です。ただし、リーチ後一巡以内でも他の人に鳴かれた場合は権利がなくなります。

## 【平和(ピンフ)　面前1翻】

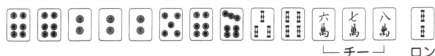
一萬 一萬 三萬 四萬 伍萬 七萬 八萬 九萬

ロン

頭と4つの順子からなる役で待ちの形はリャンメンに限ります。頭は、役牌以外でなくてはいけません。

## 【断么九(タンヤオ)　面前1翻、鳴いても1翻】

六萬 七萬 八萬

チー　ロン

中張牌だけで構成する役です。

## 【一盃口(イーペーコー)　面前1翻】

ロン

同じ形の順子がダブッた形で、面前のみでつく役です。

## 【海底(ハイテイ)　1翻】

局の最後の牌をツモった、あるいは、最後の捨て牌でアガった時につく役です。

## 【嶺上開花(リンシャンカイホウ)　1翻】

カンをして嶺上牌でツモった場合につく役です。

## 【翻牌(ファンパイ)　1翻】

1. 場風
   東場の 東　南場の 南
2. 自風
   東家の 東　南家の 南　西家の 西　北家の 北
3. 三元牌
   發　中

以上の牌で刻子を作ると1翻の役になります。東場の親(東家)、南場の南家はそれぞれダブルで2翻になります。

## 【ダブル立直(ダブルリーチ)　2翻】

第一ツモをした直後にリーチをかけると2翻役になります。ただし、第一ツモの前に他家の鳴きが入った場合は通常のリーチ扱いとなります。

## 【三色同順(サンショクドウジュン)　面前2翻、鳴くと1翻】

ロン

マンズ、ピンズ、ソーズでそれぞれ同じ数の順子を作る役です。

## 【三色同刻(サンショクドウコウ)　2翻】

└ポン┘　ロン

マンズ、ピンズ、ソーズでそれぞれ同じ数の刻子を作る役です。

## 【一気通貫(イッキツウカン)　面前2翻、鳴くと1翻】

ロン

１種類の牌で１から9までの牌が「123」「456」「789」の3組の順子になった役です。

## 【対々和(トイトイ)　2翻】

└ポン┘　└ポン┘　ロン

刻子のみでアガった役です。

## 【三暗刻(サンアンコウ)　2翻】

ロン

手の中に暗刻が3つある役です。(暗カンも暗刻扱いになります。)

## 【三槓子(サンカンツ)　2翻】

└アンカン┘　└ミンカン┘　└ミンカン┘　ロン

暗カン・明カンを問わず3つのカンがある役です。

## 【七対子(チートイツ)　面前2翻】

ロン

手牌の14枚が対子7組にそろった形の役です。ただし、同じ牌を4つ使うことは認められません。このゲームでは

30符2翻計算となります。

## 【全帯么(チャンタ)　面前2翻、鳴くと1翻】

ロン

アタマとすべてのメンツに字牌または老頭牌を使った役です。

## 【純全帯么(ジュンチャン)　面前3翻、鳴くと2翻】

ロン

アタマとすべてのメンツに老頭牌を使った役です。

## 【混老頭(ホンロウトウ)　2翻】

ポン　ポン　ロン

么九牌の刻子または対子で作る役で、対々和または七対子と一緒になるので必ず合わせて4翻以上になります。

## 【小三元(ショウサンゲン)　2翻】

ロン

三元牌のうち2つが刻子、1つがアタマの形でアガる役で、翻牌が2つあるので必ず合わせて4翻以上になります。

## 【二盃口(リャンペーコー)　面前3翻】

ロン

一盃口が2つある形の役です。七対子と同時に成立することはありません。

## 【混一色(ホンイツ)　面前3翻、鳴いて2翻】

ポン　ロン

マンズ、ピンズ、ソーズのどれか一色と字牌のみで成る役です。

## 【清一色(チンイツ)　面前6翻、鳴いて5翻】

あがり牌

マンズ、ピンズ、ソーズのどれか一色の数牌のみでできている役です。

## 【天和(テンホー)　役満】

親が配牌でアガリの形になっていた時、天和と言って役満になります。

## 【地和(チーホー)　役満】

子が第一ツモでアガった時、地和となります。ただし、第一ツモの前に他家が鳴いた場合は無効となります。

## 【人和(レンホー)　役満】

子が第一ツモをする前に他家から出アガリした場合は人和となります。

ただし、その前に他家が鳴いていた場合は無効となります。

## 【四暗刻(スーアンコウ)　面前のみ役満】

ツモ

4つの暗刻と1つのアタマからなっている役です。4つの暗刻が先にできた場合には、四暗刻単騎といいダブル役満となります。

## 【国士無双(コクシムソウ)　役満】

ロン

么九牌が13種類すべてそろった、么九牌のみで構成される役です。また、么九牌を13種類先に集めると国士13面待ちという形となり、この状態からアガるとダブル役満となります。なお、この役に限り、現物以外はフリテンになりません。

## 【四喜和(スーシーホー)　役満】

東、南、西、北の4種の風牌をすべて使うと四喜和になります。(ただし、七対子では成立しません。)風牌のうちの一つがアタマになるものは小四喜といい役満です。また、風牌がすべて刻子になったものは大四喜といい、ダブル役満となります。

## 【大三元(ダイサンゲン)　役満】

ロン

白、発、中の三元牌をすべて刻子で集めた役です。

## 【緑一色(リュウイーソー)　役満】

ロン

ソウズの2、3、4、6、8と発だけの緑色だけでできている牌のみでアガった役です。

## 【清老頭(チンロウトウ)　役満】

ポン　ロン

老頭牌のみで構成されている役です。

### 【四槓子(スーカンツ)　役満】

カン　カン　カン　カン　ロン

４つのカンをする役で、暗カン、明カンは問いません。４つとも暗カンの場合には四暗刻単騎を合わせてトリプル役満となります。

### 【字一色(ツーイーソー)　役満】

ポン　ロン

字牌だけを使ってアガった役です。

### 【九連宝燈(チュウレンポウトウ)　面前のみ役満】

ロン

同じ一種の牌で老頭牌(１と９)を３枚ずつと中張牌(２～８)を１枚ずつ、さらに同じ種類の牌１枚がアガった形になる役満です。上記の九面待ちの場合、純正九連宝燈といいダブル役満となります。

### 【大車輪(ダイシャリン)　面前のみ役満】

ロン

ピンズのみで連続した数の対子７組を作る役です。

### 【十三不塔(シーサンプーター)　特殊役 役満】

配牌と第一ツモを加えた時点で、１組の対子だけがそろい残り12枚が組み合わせられない不ぞろいの状態となるときに完成する役です。

### 【流し満貫(ナガシマンガン)　特殊役 満貫】

捨て牌がすべて么九牌で、一度も鳴かれずに荒牌した時に成立し、満貫になります。

# 私立清華学園　校歌

作詞　六月十三
作曲　谷本真規

一、清く可憐(かれん)に咲く
　野の花に
学ぶ心の糧(かて)
　友と集(つど)いて
師を仰ぎ歩む路(みち)
　礼儀と作法
永遠(とわ)の誓いたてたる
　乙女の誉(ほま)れ

二、蒼(あお)く澄みわたる
　大空に
思う父母の情(なさけ)
　胸に刻んで
いつの日か巣立つ我が身
　感謝と敬意
未来の夢膨(ふく)らむ
　乙女の希望
ああ　我が母校　清華の乙女

〒141 東京都品川区西五反田7-25-9
西五反田ESビル3F
TEL.03-5702-5615